Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

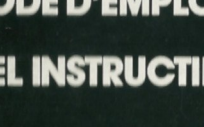
WRESTLEMANIA®

GAME PAK INSTRUCTIONS

CASSETTE DE JEU MODE D'EMPLOI

SPEL INSTRUCTIES

Licensed by Nintendo®
for play on the



NES-HN-FRA

You've always dreamed of getting in the ring with one of the WWF greats. Like Hulk Hogan, Andre the Giant, Macho Man, and the rest. So get ready to pump yourself up. 'Cause that's exactly what you're about to do!

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System®

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

Developed and programmed by Rare Coin-It, Inc.

ARE YOU READY FOR THIS?

They're the biggest. The brawniest. The bulkiest. The all-time slammingest, smashingest, most sensational wrestlers ever to enter the WWF ring.

And now you can challenge 'em all.

Hurl your elbows. Plant your fists. Fire your kicks. Or use your head—literally!

'Cause in WWF WrestleMania, anything goes!

Up to six players can get in on this rough and tumble exposition. Or play the computer for a real, pro-level challenge.

No matter how you play it—or who's in the ring—one thing is certain: somebody's going to be on the wrong end of a bodyslam. And it better not be you!

GEARING UP FOR THE RING

Insert the WWF WrestleMania cartridge as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® manual.

TO START: press the START BUTTON.

SELECTING NUMBER OF PLAYERS AND TYPES OF GAMES

WWF WrestleMania gives you eight ways to play. From 1 to 6 players can battle it out—one on one—in the ring. And you can do it in two different types of competition: Standard or Tournament.

TO SELECT PLAYERS/GAME TYPE—Press SELECT repeatedly until the arrows on the screen are pointing to the desired number of players and type of game you wish to play. Then press START to proceed to the PLAYER'S NAME ENTERING SCREEN.

1 - Player Standard

In this version, pick the wrestler you want to be as well as the wrestler you want to go up against. Then you'll wrestle in an untimed bout until one of you is pinned and there's a clear winner.

1 - Player Tournament

In this version, you'll first pick the wrestler you want to

be. Then you'll wrestle all the *others* on the circuit in a timed match, in this order:

Ted "Million Dollar Man" DiBiase
Bam Bam Bigelow
Honky Tonk Man
Randy "Macho Man" Savage
Andre The Giant
Hulk Hogan

If you win the bout by pinning your opponent, you fight the next wrestler in the list above.

If it's a draw (tie), then there's a rematch. (A draw occurs when the three minutes is up and nobody has won.) You will continue having rematches until one of the wrestlers has been pinned and there's a clear winner.

If you lose a bout, the game is over.

If you beat all five of the guys you've wrestled, you'll win the WWF Championship Belt!

2 - Player Standard

Here, two players each select the wrestler they want to be, then go one-on-one in an untimed match. The game is over when one of the wrestlers is down for the count and pinned.

Both of you can even select the *same* wrestler for some very tight competition. It's the ultimate match-up of player vs. player skill.

NOTE: Two identical wrestlers can battle each other only in this version (2-PLAYER STANDARD).

2 - Player Tournament

In this grueling contest of strength and stamina, both players pick one wrestler. Each player controls the same wrestler throughout the tournament, and you each meet five different times in an exciting fifteen-match tournament.

All wrestlers not controlled by a player will be controlled by the computer. So when two computer wrestlers are up, you can choose between watching them go toe-to-toe from your ringside seat, or you can skip the match and let the computer decide the outcome.

To watch the match– press START

To skip the match– press SELECT

TOURNAMENT RULES:

- Every wrestler faces every other wrestler once in a timed three minute bout. Fifteen matches altogether.
- If no one is pinned at the end of three minutes, it's a

draw (tie). In the case of a draw, a rematch will be fought.

- Whoever wins the most matches wins the tournament.
- In the case of a tie at the *end of the tournament* (two wrestlers having the same number of wins), the wrestler who's pinned his five opponents in the shortest average time is the winner.

3 - Player Tournament

The rules and the number of tournament matches are the same as for 2-Player Tournament above—except that there are three players and three computer wrestlers.

4 - Player Tournament

Again, the same as a 2-Player Tournament—except that there are four players and two computer wrestlers.

5 - Player Tournament

Five players and only one computer wrestler here.

6 - Player Tournament

6 players. No computer wrestlers. Every man for himself!

ENTERING YOUR NAME OR INITIALS:

TO ENTER YOUR NAME— You may enter up to six letters of your name or initials. To do this, use the CONTROLLER ARROWS to move the highlighter box around the screen. When the highlighter box is on your desired letter, press BUTTON A to select that letter.

If you want to select *less* than six letters, just move the highlighter box to the word

END at the bottom of the screen when all of your letters have been selected. Then press BUTTON A to complete your entry.

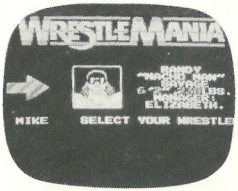
If you make a *mistake,* move the highlighter box to the word **RUB** and press BUTTON A. This will erase the last letter you entered.

NOTE: Players 1, 3, and 5 will enter their name or initials using controller #1.

Players 2, 4, and 6 should use controller #2 to enter their names.

SELECTING YOUR WRESTLERS

You'll get to select from six of the roughest and toughest guys in the WWF. Each has his own strengths. And his own specialties.



TO SELECT EACH WRESTLER—
Press the UP or DOWN CONTROLLER ARROWS to cycle through the six screens for each of the six wrestlers.

The name (or initials) of the player who's currently selecting his wrestler will flash in the lower portion of the screen.

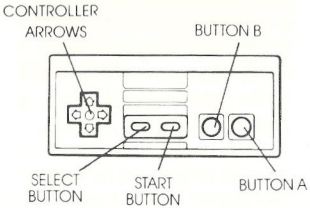
When the screen with the wrestler of your choice is up—press BUTTON A to select him. After all players have made their selections, you'll proceed to the PRE-BOUT SCREEN.

REMEMBER: Players 1, 3, and 5 will select wrestlers using controller #1.

Players 2, 4 and 6 will use controller #2.

THE CONTROLS

The following illustration shows you your control points.



MOVING AROUND THE RING

WALKING MODE—Press the CONTROLLER ARROWS RIGHT, LEFT, UP or DOWN. Or to move diagonally, press *in between* the ARROWS.

RUNNING MODE AND MOVES

1. Hold down the RIGHT or LEFT CONTROLLER ARROW.
2. Push BUTTON A to select "RUNNING MODE" and release the CONTROLLER ARROW, then release BUTTON A. At this point your wrestler will run back and forth—bouncing off the ropes—even without the aid of your controller.
3. While in this mode, your wrestler can perform different moves from the ones he performs in the "WALKING MODE," even though the keys you press

may be the same!

For example, normally Hulk Hogan will unleash an uppercut smash when you press BUTTON A. But if he's in the RUNNING MODE, he'll do a drop kick when you press BUTTON A.

To leave the RUNNING MODE—press BUTTON A again.

TURNBUCKLE MOVES

1. Start at the very bottom of the ring.
2. Get into the RUNNING MODE.
3. Now, just before you hit the ropes, press BUTTON B. It takes perfect timing—and some getting used to.

NOTE: Not all wrestlers are experts at flying off the turnbuckle.

BODYSLAMMING—Certain wrestlers can "bodyslam" their opponents. To "bodyslam" your opponent, you must first have an energy advantage. Then stand right next to him and press the A & B BUTTONS SIMULTANEOUSLY.

If a "bodyslam" cannot be performed, (because your energy level is too low or because it's not one of your wrestler's special moves) a "back move" will be performed instead.

SURPRISE FROM BEHIND (BACK MOVES)—Most of the wrestlers have this surprise move. To perform it, quickly turn your back on your opponent, then press both buttons A and B simultaneously. If your wrestler doesn't do "back moves," he'll perform a "bodyslam" instead.

PINNING & WINNING—In order to win a bout, you must successfuly pin your opponent. First, get him to the ground by pounding him so hard that you deplete his energy to zero. Then, once you've got him on the ground, you can attempt to pin him by facing him and pressing the appropriate BUTTONS for your particular wrestler. The pin count will then appear on the screen going from numbers one to three. If the "three-count" is completed, you've pinned your opponent, the bell will ring and the match is over.

GETTING BACK UP—If *you're* the one being pinned, press the UP ARROW as fast as you can to try to get back up and "kick out of the pin."

GRABBING YOUR ENERGIZER—Each wrestler has his own special energizer. When your energy is low, your energizer may appear. If it does, catch it! To do this, simply touch it. You'll then get more energy.

TO PAUSE—Press the START BUTTON.

TO RESTART—Press the START BUTTON again.

ON THE SCREEN

PRE-BOUT SCREEN

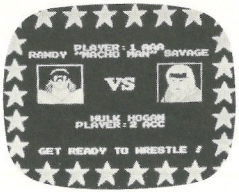
The PRE-BOUT SCREEN shows you:

- Photos of each wrestler
- Who's controlling them (players or computer)
- Which controller each player should use

PERFORMANCE CHART

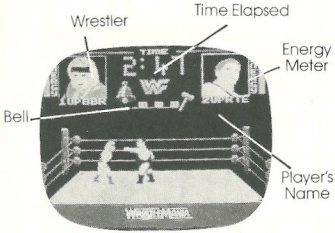
WRESTLER	**A**	**B**	**A+ UP/DOWN**
Ted DiBiase	Punch	Eye Gouge	Pin
Bam Bam Bigelow	Headbutt	Spin Kick	Pin
Honky Tonk Man	Punch	Kick	Headbutt
Randy Savage	Elbow Smash	Kick	Headbutt
Andre the Giant	Swipe	Big Boot Kick	Headbutt
Hulk Hogan	Uppercut Smash	Kick	Headbutt

	BACK TO OPPONENT	FACING OPPONENT	RUNNING MOVES		TURNBUCKLE MOVE	
B + UP / DOWN	A+B	A+B	A	B	B	ENERGIZER
•	Back Elbow Smash	Bodyslam	Dropkick	•	Turnbuckle Leap	$
Eye Gouge	Back Punch	•	Dropkick	Cartwheel	•	
Pin	Back Elbow Smash	•	Dropkick	•	Flying Elbow Smash	
Pin	Back Elbow Smash	Bodyslam	Dropkick	•	Flying Elbow Smash	
Pin	Back Punch	Bodyslam	Barge	•	•	
Pin	Back Elbow Smash	Bodyslam	Dropkick	•	Flying Leg Smash	



MAIN EVENT SCREEN

This is where all the action happens.



The energy meter shows you how much strength and stamina you have left.

The timer counts up from 0:00 to 3:00 (0 seconds to 3 minutes.) Below the timer is the bell which goes off at the end of the match.

TOURNAMENT SCREEN

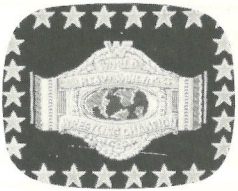
At the end of each bout in a tournament, this screen will show you how many matches each player has won, lost or drawn. It also shows you each player's average match time for the matches he has wrestled up to that time.

VICTORY SCREEN

When all the matches in a tournament have been fought and completed, you'll see a VICTORY SCREEN which identifies the winner.

WWF CHAMPIONSHIP BELT SCREEN

This is what all the wrestlers in the WWF are striving for: the spectacular Championship Belt! It's pure gold, inscribed with the insignia of the WWF. And it represents pure power. See how many times *you* get to wear it!



IN THE RING

Energy Meter

Keep your eyes on the energy meters—yours *and* your opponent's, because certain moves require that you have more energy than your opponent. When your energy meter runs out, you've had it. And once you get knocked down, getting pinned might not be far behind.

Color Gauge

When a wrestler's skin turns pink, then red, that means he's boiling mad. (The more hits he takes, the madder he gets.) So that any blow he delivers while he's "red" will have even more power—and do more damage—than usual.

The redder the wrestler is, the more damage he'll do. When your wrestler starts to turn red, take advantage of this "flush" of power to fight back as hard as you can.

Special Energizers

When your wrestler's energy meter begins to run low, special objects may randomly bounce across the ring from left to right, then fly off to the right. When you see the object that belongs to *your* wrestler, go for it. Chase it down and try to catch it. Because if you do catch it, you'll receive a big bonus in the way of extra energy.

Here's what objects belong to whom:

Flames **Bam Bam Bigelow**

$ sign **Million Dollar Man**

Guitar **Honky Tonk Man**

Pair of Shades **Macho Man**

A Massive Foot **Andre the Giant**

Golden X **Hulk Hogan**

SUPERSTAR PROFILES

Here's a bit of low-down, nitty-gritty on each of these WWF Superstars.

HULK HOGAN

6'8" 303 lbs.

One of the all-time greats in the WWF. A superstar in every household. With a following of fans so strong, they've even given them a name: Hulkamaniacs.

When the Hulkster saunters into the ring—flexing his 24-inch biceps (affectionately called "Pythons")—the fans go crazy.

ANDRE THE GIANT

7'4" 520 lbs.

Manager:
Bobby "The Brain" Heenan

The call him "The Eighth Wonder of the World." And it's easy to see why. He's not just the largest wrestler in the WWF. He's also the largest professional athlete in the world.

He wears a size 22 boot. And in addition to having very big feet, he accomplishes very big feats. Like his claim that he's never been defeated.

RANDY "MACHO MAN" SAVAGE

6'2" 238 lbs.

Manager: Elizabeth

One of the flashiest competitors in the WWF. And one of the best.

Wielding a stunning combination of strength, speed, stamina and intensity, he's one tough cookie to beat.

And speaking of tough cookies, his beautiful manager, Elizabeth, is the darling of WWF. And the only female manager in the circuit.

HONKY TONK MAN

6'3" 243 lbs.

Manager: Colonel Jimmy Hart

He claims to be the greatest wrestler in the world. And likes to prove it.

And that's not all he claims to be. He calls himself the "Total Entertainment Package," claiming he can wrestle, sing, dance and play the guitar. And, of course, he says he can do any one of these things better than anyone else. Ever.

BAM BAM BIGELOW

6'3" 390 lbs.

Manager: Oliver Humperdink

With tattoos on his head and flames on his outfits, he's one of the most controversial grapplers in the WWF. And in spite of his immense proportions, he's incredibly agile. He does dropkicks, cartwheels and a number of rope tricks.

As one of the most unique looking stars of the WWF, it's easy to see why he's incurred the nickname "The Beast from the East."

TED DIBIASE—THE MILLION DOLLAR MAN

6'3" 260 lbs.

Manager: Virgil

'Everyone has a price," says Ted DiBiase, The Million Dollar Man. Everywhere he goes, he bribes people into doing gross things—like kissing his feet and wiping his sweat. He even tried to buy the WWF Championship Belt. And it almost worked.

DiBiase is a brilliant technician in the ring. But he sometimes tries to take the easy way out...$$$$.

RING TIPS

1. When playing by yourself you can use the 2-player standard match to practice your moves.
2. If your energy meter is low, try to keep away from your opponent to get your energy back up.
3. If your opponent's energy meter is low, his energizer may appear. Try to stay between him and his energizer, so he can't get to it.

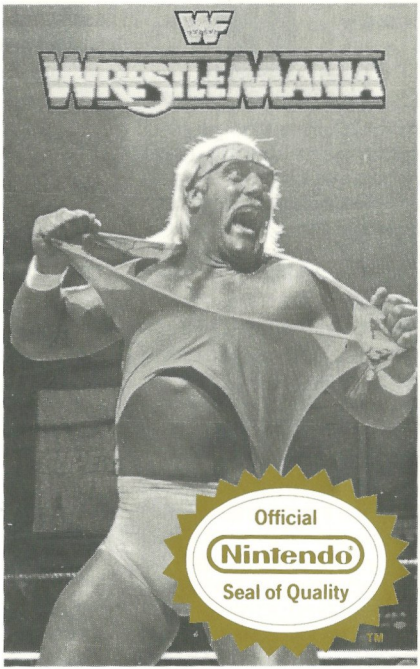
GET IN THERE!

Well, now that you've read through this instruction guide, you should "know the ropes." So get in there. And give 'em all you've got. Which—as a member of the revered WWF—is quite a lot.

Go for it!!

Vous avez toujours rêvé de vous mesurer dans le ring à une des vedettes de la Fédération Mondiale de Catch, comme Hulk Hogan, André le Géant, Macho Man, et les autres. Alors, préparezvous à utiliser vos muscles, car c'est exactement ce que vous allez faire.

Nintendo® et Nintendo Entertainment System™ sont des marques de Nintendo.
Développé et programmé
par Rare Coin-It, Inc.



ETES-VOUS PRET POUR CE QUI VOUS ATTEND?

Ils sont les plus grands, les plus costauds, les plus massifs. Les Catcheurs les plus brutaux, les plus fracassants, les plus sensationnels jamais montés sur le ring de la Fédération Mondiale de Catch.

Et maintenant, vous pouvez leur lancer un défi à tous.

Jouez des coudes, des poings, et des pieds. Ou servez-vous de votre tête—littéralement.

Parce qu'avec Wrestlemania, tous les coups sont permis!

Au maximum, 6 joueurs peuvent entrer dans la bagarre. Vous pouvez aussi vous mesurer à l'ordinateur dans un véritable match au niveau professionnel.

Peu importe comment vous jouez, ou qui est sur le ring—une chose est certaine: quelqu'un va se faire jeter au tapis, et vous avez intérêt à ce que 'a ne soit pas vous!

PREPARATIONS POUR LE RING

POUR COMMENCER: Appuyez sur le BOUTON START.

CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS ET DU TYPE DE PARTIE

Wrestlemania vous propose huit façons différentes de jouer. De 1 à 6 joueurs peuvent monter sur le ring et lutter un contre un. Et vous pouvez choisir entre deux

types.différents de compétition : match standard ou tournoi.

POUR CHOISIR LES JOUEURS ET LE TYPE DE PARTIE—Appuyez sur SELECT plusieurs fois jusqu'à ce que les flèches sur l'écran indiquent le nombre de joueurs désirés et le type de partie que vous voulez jouer—Ensuite, appuyez sur START pour passer à l'introduction du nom des joueurs.

Match standard à 1 joueur

Dans cette version, choisissez le catcheur que vous

voulez être et celui que vous voulez combattre. Vous combattrez sans limite de temps jusqu'à ce que l'un de vous deux soit immobilisé au tapis et qu'il y ait un vainqueur incontestable.

Tournoi à 1 joueur

Dans cette version, vous choisissez tout d'abord le catcheur que vous voulez être. Puis vous luttez avec *tous les autres* en un match minuté, dans l'ordre suivant:

Ted "l'homme qui vaut un million" DiBiase
Bam Bam Bigelow
Honky Tonk Man
Randy "Macho Man" Savage
André le Géant
Hulk Hogan

Si vous gagnez le combat en plaquant votre adversaire au tapis, vous combattez ensuite le catcheur suivant, selon la liste ci-dessus.

S'il y match nul, le combat recommence (il y a match nul quand personne n'a gagné au bout de trois minutes.)—Le combat recommencera jusqu'à ce qu'un des lutteurs soit au tapis et qu'il y ait un vainqueur incontestable.

Si vous perdez un combat, la partie est terminée.

Si vous battez les cinq catcheurs que vous avez affrontés, vous gagnerez la ceinture de Champion WWF.

Match standard à 2 joueurs

Ici, deux joueurs choisissent le catcheur qu'ils veulent être puis s'affrontent en combat singulier sans limite de temps. La partie est terminée quand un des deux catcheurs est au tapis et immobilisé.

Les deux joueurs peuvent même choisir le même catcheur pour une compétition particuli/rement serrée. C'est l'affrontement idéal de deux techniques.

NOTE : l'affrontement entre deux même joueurs n'est possible que dans ce type de match (match standard à 2 joueurs).

Tournoi à 2 joueurs

Dans cette redoutable épreuve de force et d'endurance, les deux joueurs choisissent un catcheur. Chaque joueur contrôle le même catcheur pendant tout le tournoi et vous rencontrez un autre catcheur à 5 reprises en un tournoi passionnant de

quinze manches.

Tous les catcheurs non contrôlés par un joueur le seront par l'ordinateur. Quand deux catcheurs, contrôlés par l'ordinateur sont sur le ring, vous pouvez soit les regarder combattre, soit sauter le match et laisser l'ordinateur décider du résultat.

Pour regarder le match

Appuyez sur START

Pour sauter le match

Appuyez sur SELECT

REGLES DU TOURNOI:

- Chaque catcheur affronte chacun des 5 autres une seule fois dans un match de 3 minutes. 15 matchs en tout.
- Si personne n'est au tapis au bout de trois minutes, il y a match nul. Dans ce cas, le combat recommence.
- Le Gagnant du tournoi est celui qui a gagné le plus grand nombre de matchs.
- Dans le cas où deux catcheurs sont ex aequo à la fin du tournoi, ayant gagné le même nombre de matchs, le catcheur qui a envoyé ses cinq adversaires au tapis dans la moyenne de temps la plus courte est le vainqueur.

Tournoi à trois joueurs

Les règles et le nombre de matchs du tournoi sont les mêmes que pour le Tournoi à 2 joueurs ci-dessus—sauf qu'il y a trois joueurs et trois catcheurs contrôlés par l'ordinateur.

Tournoi à quatre joueurs

De nouveau, même principe que pour le Tournoi à 2 joueurs—sauf qu'il y a quatre joueurs et deux lutteurs contrôlés par l'ordinateur.

Tournoi à cinq joueurs

Ici, cinq joueurs et un seul catcheur-ordinateur.

Tournoi à six joueurs

6 joueurs. Pas de catcheurs ordinateur. Chacun pour soi.

POUR INTRODUIRE VOTRE NOM OU VOS INITIALES

POUR INTRODUIRE VOTRE NOM—Vous pouvez introduire jusqu'à six lettres de votre nom ou vos initiales. Pour cela, utilisez les FLECHES

DE COMMANDE pour déplacer le carré surligneur. Quand le carré est sur la lettre voulue, appuyez sur le BOUTON A pour choisir la lettre.

Si vous voulez sélectionner *moins* de six lettres, déplacez simplement le carré surligneur jusqu'au mot END (FIN) en bas de l'écran après avoir sélectionné toutes vos lettres. Puis appuyez sur le BOUTON A pour terminer votre entrée.

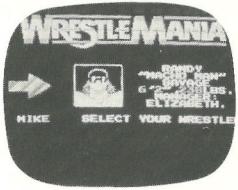
Si vous faites une *erreur*, placez le carré surligneur sur le mot RUB (EFFACER) et appuyez sur le BOUTON A. La dernière lettre que vous avez introduite sera effacée.

Les joueurs 1, 3, et 5 utiliseront la manette N° 1 pour introduire leur nom ou leurs initiales.

Les joueurs 2, 4, et 6 utiliseront la manette N° 2 pour introduire leur nom.

CHOIX DE VOS CATCHEURS

Vous pouvez faire votre choix parmi les six catcheurs les plus coriaces et les plus violents de la Fédération Mondiale de Catch. Chacun a ses points forts et sa spécialité.



POUR CHOISIR CHAQUE CATCHEUR–
Appuyez sur les flèches UP ou DOWN de la commande pour parcourir la description des six catcheurs: taille, poids –même son manager.

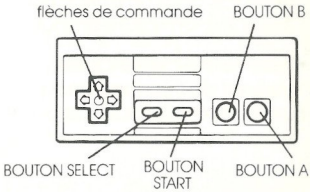
Le nom (ou les initiales) du joueur qui est en train de choisir son catcheur clignotera sur la partie inférieure de l'écran.

Quand l'écran avec le catcheur de votre choix se présente, appuyez sur le BOUTON A pour faire votre sélection.

N'OUBLIEZ PAS: Les joueurs 1, 3, et 5 choisiront leurs catcheurs avec la manette N° 1. Les joueurs 2, 4, et 6 utiliseront la manette N° 2.

LES COMMANDES

L'illustration suivante vous montre les postes de commande dont vous disposez.



POUR SE DEPLACER SUR LE RING:

POUR MARCHER: Appuyez sur les flèches de commande RIGHT, LEFT, UP ou DOWN. Pour vous déplacer en diagonale, appuyez *entre* les flèches.

POUR COURIR

1. Appuyez sur la flèche de commande RIGHT ou LEFT (DROITE ou GAUCHE)
2. Appuyez sur le BOUTON A pour choisir le "MODE COURSE" et relâchez la flèche de commande, puis relâchez le BOUTON A. Votre catcheur se mettra à courir d'un bout à l'autre du ring, en rebondissant contre les cordes—même sans l'aide de la manette.
3. Quand il est dans ce mode, votre catcheur peut accomplir des mouvements différents de ceux du "MODE MARCHE," bien que les touches sur lesquelles vous appuyez puissent être les mêmes.

Par exemple, quand vous appuyez sur A, Hulk Hogan envoie normalement un uppercut, mais s'il est dans le "MODE COURSE" il donne un coup de pied en décollant du ring des deux pieds ("dropkick").

Pour quitter LE MODE COURSE—Appuyez de nouveau sur le BOUTON A.

MOUVEMENTS DANS LES CORDES

1. Commencez complètement en bas du ring.
2. Mettez-vous dans le MODE COURSE.
3. Juste avant de heurter les cordes, appuyez sur le BOUTON B. Votre timing doit être parfait, et il vous faudra quelque temps pour vous faire à cette manoeuvre.

NOTE: Tous les catcheurs ne sont pas également habiles à rebondir sur les cordes.

JETEE AU TAPIS (BODYSLAMMING)—Certains catcheurs peuvent prendre leur adversaire à bras le corps et le jeter au tapis ("bodyslam"). Pour exécuter un "bodyslam" vous devez d'abord avoir l'avantage sur votre adversaire en énergie. Si c'est le cas, placez-vous juste à côte de lui et appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B.

Si un "bodyslam" ne peut

être exécuté, soit parce que votre niveau d'énergie est trop faible, soit parce ce que cette prise n'est pas au répertoire de votre catcheur, une "prise par derrière" sera exécutée à la place.

PRISE PAR DERRIERE—La plupart des catcheurs peuvent pratiquer cette prise—surprise—Pour l'exécuter, tournez le dos rapidement à votre adversaire, puis appuyez sur les BOUTONS A et B à la fois. Si votre catcheur ne fait pas de prises par derrière, il exécutera un "bodyslam" à la place.

IMMOBILISATION ET VICTOIRE—Afin de gagner un combat, vous devez réussir à immobiliser votre adversaire au tapis. Tout d'abord, jetez le à terre en le cognant si fort que vous réduisez son énergie à zéro. Puis, quand il est au sol, vous pouvez essayer de l'immobiliser en lui faisant face et en appuyant sur les BOUTONS correspondant à votre catcheur particulier. Le compte de 1 à 3 commence alors et apparaît sur l'écran. Si le compte atteint trois vous avez immobilisé votre adversaire, le gong retentit, et le match est terminé.

POUR SE RELEVER—Si c'est vous qui êtes immobilisé au tapis, appuyez sur la flèche UP aussi vite que possible pour essayer de vous remettre debout et d'annuler l'immobilisation.

POUR SAISIR VOTRE SOURCE D'ENERGIE—Chaque catcheur a sa propre source d'énergie speciale. Quand votre niveau d'énergie est faible, il est possible que le symbole

TABLEAU DE PERFORMANCES

CATCHEUR	**A**
Ted DiBiase	Coup de poing
Bam Bam Bigelow	Coup de tête
Honky Tonk Man	Coup de poing
Randy Savage	Coup de coude
André-Le-Géant	Attaqué de flanc
Hulk Hogan	Uppercut

			DOS A L'ADVERSAIRE	FACE A L'ADVERSAIRE	MOUVEMENTS DE COURSE		MOUVEMENT DANS LES CORDES	
B	A + UP/DOWN	B + UP/DOWN	A + B	A + B	A	B	B	SOURCE D'ENERGIE
Prise aux yeux	Immobilisation au tapis	•	Coup de coude par derrière	"Bodyslam"	"Dropkick"	•	Saut dans les cordes	$
Coup de pied avec "effet"	Immobilisation au tapis	Prise aux yeux	Coup de poing par derrière	•	"Dropkick"	"Roue"	•	
Coup de pied	Coup de tête	Immobilisation au tapis	Coup de coude par derrière	•	"Dropkick"	•	Coup de coude "en vol"	
Coup de pied	Coup de tête	Immobilisation au tapis	Coup de coude par derrière	"Bodyslam"	"Dropkick"	•	Coup de coude "en vol"	
Coup de pied "Big Boot"	Coup de tête	Immobilisation au tapis	Coup de poing par derrière	"Bodyslam"	Collision	•	•	
Coup de pied	Coup de tête	Immobilisation au tapis	Coup de coude par derrière	"Bodyslam"	"Dropkick"	•	Coup de jambe "en vol"	

de votre source d'énergie apparaisse sur l'écran. Dans ce cas, saisissez-le! Pour cela, il suffit de le toucher. Votre énergie sera alors accrue.

POUR FAIRE UNE PAUSE— Appuyez sur le BOUTON START.

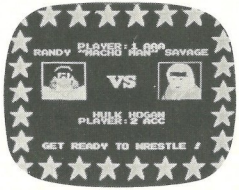
POUR REPARTIR—Appuyez sur le BOUTON START une nouvelle fois.

SUR L'ECRAN

ECRAN AVANT COMBAT

L'écran avantcombat vous montre:

- La photo de chaque catcheur
- Qui les commande (joueurs ou ordinateur)
- Quelle manette chaque joueur doit utiliser.



ECRAN DU COMBAT PRINCIPAL

C'est ici que tout se passe.

Le compteur d'énergie vous montre combien il vous reste de force et d'endurance.

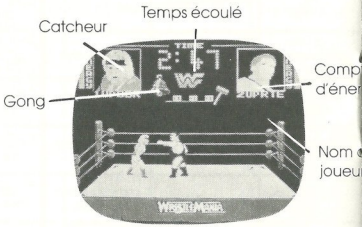
Le minuteur va de 0.00 à 3.00 (0 secondes à 3 minutes). En dessous du minuteur se trouve le gong qui se déclenche à la fin du match.

ECRAN DU TOURNOI

A la fin de chaque combat dans un tournoi, cet écran vous indiquera combien de victoires, défaites ou de matchs nuls, le joueur a totalisé. Il vous indique également la durée moyenne des matchs auxquels il a participé jusqu'à maintenant.

ECRAN DE LA VICTOIRE

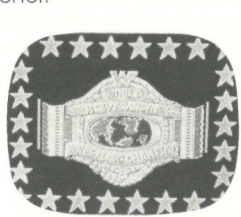
Quand tous les matchs d'un tournoi sont terminés, un ECRAN VICTOIRE identifiant le vainqueur apparaîtra.



ECRAN CEINTURE DE CHAMPIONNAT DE LA FEDERATION MONDIALE DE CATCH.

C'est ce que tous les catcheurs convoitent: la spectaculaire ceinture de

championnat! Elle est faite d'or pur et porte gravés les insignes de la Fédération Mondiale de Catch. Et elle représente la puissance pure. Voyez combien de fois vous aurez l'occasion de la porter!



eur
gie

u

SUR LE RING

COMPTEUR D'ENERGIE

Ne quittez pas des yeux les compteurs d'énergie—le vôtre et ceux de vos adversaires, car certains mouvements exigent que vous ayez plus d'énergie que votre adversaire. Quand votre compteur d'énergie est à zéro, vous êtes fini. Et si vous êtes envoyé au tapis, vous pourriez bien vous retrouver bientôt immobilisé.

JAUGE DE COULEUR

Quand la peau d'un catcheur devient rose puis rouge, cela signifie qu'il est bouillant de colère (plus il reçoit de coups, plus il est furieux). Tous les coups qu'il donne quand il est "rouge" auront encore plus de force —et feront plus de dégâts; quand votre catcheur commence à rougir, utilisez cet influx de puissance pour vous défendre le plus vigoureusement possible.

SOURCES D'ENERGIE SPECIALES

Quand l'énergie de votre catcheur commence à faiblir, divers objets spéciaux peuvent apparaître au hasard, traversant le ring de gauche à droite et disparaissant sur la droite. Quand vous voyez l'objet qui appartient à votre catcheur particulier, poursuivezle et essayez de l'attraper. Si vous y parvenez, vous recevrez en bonus un supplément d'énergie appréciable.

Voici la liste des objets avec le nom des catcheurs auxquels ils appartiennent:

Flammes **Bam Bam Bigelow**

Signe $ **Million Dollar Man (L'Homme qui vaut un million)**

Guitare **Honky Tonk Man**

Lunettes de soleil — **Macho Man**

Un pied massif — **André le Géant**

X d'or — **Hulk Hogan**

PORTRAITS DES SUPERSTARS

Voici quelques renseignements confidentiels et bons à connaître sur chacune de ces super-vedettes de la Fédération Mondiale de Catch.

HULK HOGAN

2 mètres 135 Kg

Un des plus grands champions de la Fédération Mondiale de Catch. Superstar dans tous les foyers. Ses fanatiques sont si nombreux qu'on leur a même donné un nom: les Hulkamaniaques.

Quand le "Hulkster" monte sur le ring, faisant jouer ses biceps de 60cm de circonférence (familièrement appelés "Pythons") ses admirateurs délirent.

ANDRE LE GEANT

3 mètres 235 Kg

Manager: Bobby Heenan ("le cerveau")

On l'appelle "La huitième merveille du monde." Et c'est facile de voir pourquoi. Il n'est pas seulement le plus grand catcheur WWF par la taille, il est aussi le plus grand athlète professionnel du monde. Il chausse du 80. Et non seulement il a de très grands pieds, mais il accomplit de très grandes prouesses. Par exemple, il affirme qu'il n'a jamais été battu.

RANDY "MACHO MAN" SAVAGE

1m85 105 kg

Manager: Elizabeth

Un des combattants les plus pittoresques de WWF, et un des meilleurs.

Doué d'une remarquable combinaison de force, de rapidité, d'endurance, et d'intensité, c'est un coriace qui ne se laisse pas avoir facilement. Et à propos de coriaces, son manager, la belle Elizabeth, est la chérie de toute la Fédération, et la seule femme manager du circuit.

HONKY TONK MAN

1m87 115 kg

Manager: Colonel Jimmy Hart

Il affirme être le meilleur catcheur du monde. Et il aime le prouver.

Et ce n'est pas tout ce qu'il affirme être. Il s'est donné le nom de "L'Homme à tout faire du spectacle," assurant qu'il sait catcher, chanter, danser, et jouer de la guitare. Et naturellement il affirme qu'il peut faire tout cela mieux que n'importe qui d'autre et défie quiconque de le surpasser.

BAM BAM BIGELOW

1m87 175 kg

Manager: Oliver Humperdink

Avec ses tatouages sur la tête et les flammes de ses costumes, il est l'un des bagarreurs les plus controversés de la WWF. En dépit de ses proportions gigantesques, il est incroyablement agile. Il fait la roue, des "dropkicks" et un certain nombre de tours avec les cordes.

Physiquement, c'est une des stars les plus frappantes de la WWF, et on comprend facilement ce qui lui a valu son surnom: "La Bête de l'Est."

TED DIBIASE– L'HOMME QUI VAUT UN MILLION

1m85 125 kg

Manager: Virgil

"Tout le monde a son prix" déclare Ted DiBiase, l'homme qui vaut un million. Partout où il passe, il soudoie les gens pour leur faire faire des choses immondes– comme de lui embrasser les pieds ou essuyer sa sueur. Il a même essayé d'acheter la ceinture de championnat WWF. Et il a failli réussir.

Sur le ring, DiBiase est un brillant technicien. Mais il essaye parfois de s'en tirer à bon compte: en faisant appel aux $$$$$$.

POUR LE RING QUELQUES CONSEILS

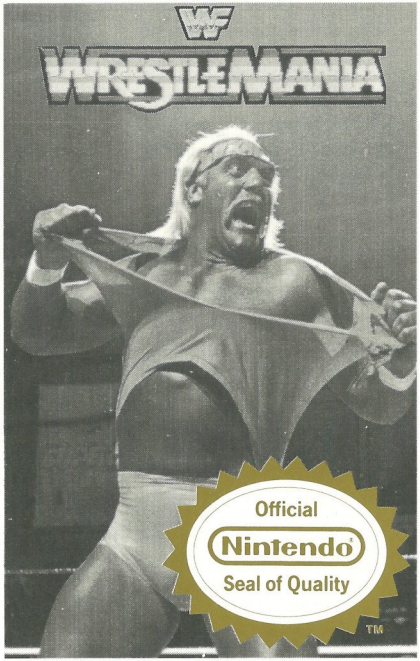
1. Quand vous jouez seul, vous pouvez utiliser le match standard à deux joueurs pour vous entraîner.
2. Si votre compteur d'énergie baisse, essayez d'éviter votre adversaire pour recharger votre énergie.
3. Si le compteur d'énergie de votre adversaire baisse, sa source d'énergie apparaîtra peut-être. Essayez de rester entre lui et la source pour qu'il ne puisse pas l'atteindre.

MONTEZ SUR LE RING!

Bon. Maintenant que vous avez lu ce mode d'emploi d'un bout à l'autre, vous devez connaître toutes les ficelles. Alors, montez sur le ring, et montrez-leur ce que vous savez faire. Et puisque vous êtes un membre de la prestigieuse WWF, ce doit être beaucoup!

Allez, forcez!!

Je hebt er altijd van gedroomd om tegenover een van de WWF sterren te staan. Sterren als Hulk Hogan, Andre The Giant, Macho Man, en de rest. Bereid je dus om te worstelen. Want dat is precies wat je gaat doen.



Nintendo® en Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo.
Ontwikkeld en geprogrammeerd door Rare Coin-It, Inc.

BEN JE HIEROP VOORBEREID?

Zij zijn het grootst. Het meest gespierd. Het zwaarst. Het best in smijten slaan: de meest sensationele worstelaars die ooit in de ring stonden.

En nu kun jij hen allemaal uitdagen.

Stoot met je elbogen. Stomp met je vuisten. Trap met je voeten. Of gebruik je hoofd, letterlijk!

Want in WWF Worstelmanie kan en mag alles!

Maximaal zes spelers kunnen aan dit ruwe rol en stoot schouwspel meedoen. Of speel tegen de computer voor een echte uitdaging op professioneel niveau.

Hoe je het ook speelt of wie er in de ring staat, één ding is zeker: iemand gaat klappen krijgen. Je kunt er beter voor zorgen dat jij niet degene bent die ze krijgt!

OPWARMEN VOOR DE RING

START: druk op de STARTKNOP.

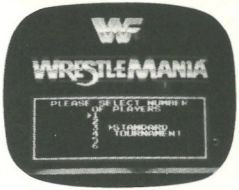
KIEZEN VAN HET AANTAL SPELERS EN HET TYPE SPEL

WWF Worstelmanie geeft je acht spelmogelijkheden. Een tot zes spelers kunnen elkaar één-tegen-één in de ring bevechten. En je kunt het in twee verschillende soorten competitie doen: Standaard gevecht of toernooi.

KIEZEN VAN SPELERS/TYPE SPEL—Druk meerdere malen op de KEUZEKNOP totdat de pijlen op het beeldscherm het gewenste aantal spelers en type spel aanduiden. Druk dan op START om verder te gaan naar de op het BEELDSCHERM VERSCHIJNENDE NAAM VAN DE SPELER.

1 - Speler Standaard Gevecht

In deze versie, kies je eerst welke worstelaar je wilt zijn, en vervolgens de worstelaar tegen wie je het op wilt nemen. Ten slotte worstel je in een gevecht zonder tijdslimiet tot een van beiden onder ligt en er een duidelijke winnaar is.



1 - Speler Toernooi

In deze versie, kies je eerst welke worstelaar je wilt zijn. Daarna worstel je met alle anderen van het circuit in een wedstrijd van een bepaalde tijdsduur, in de volgende volgorde:

Ted "Miljoen Dollar Man" DiBiase
Bam Bam Bigelow
Honky Tonky Man
Randy "Macho Man" Savage
Andre The Giant
Hulk Hogan

Als je de ronde wint door je tegenstander eronder te krijgen, vecht je met de volgende worstelaar van bovenstaande lijst.

Als het gelijkspel is, is er een verlengingsronde (gelijkspel ontstaat wanneer de drie minuten voorbij zijn zonder dat een van beide worstelaars gewonnen heeft). De verlenging wordt net zo lang herhaald totdat een van de worstelaars onder ligt en er een duidelijke winaar is.

Als je een ronde verliest, is het spel over.

Als je alle vijf kerels met wie je geworsteld hebt verslaat, win je de WWF Kampioenschap Gordel.

2 - Speler Standaard Gevecht

In dit gevecht kiezen twee spelers ieder welke worstelaar zij willen zijn, en gaan dan een één-tegen-één gevecht met elkaar aan in een wedstrijd zonder tijdslimiet. De wedstrijd is over wanneer één van de worstelaars onder ligt en het aftellen kan beginnen.

Jullie kunnen beiden dezelfde worstelaar kiezen voor een extra spannend gevecht.

Dit is de beste manier om speler en behendigheid te testen.

NB: Twee identieke worstelaars kunnen elkaar alleen in deze versie (2-SPELER-STANDAARD) bevechten.

2 - Spelers Toernooi

In deze afmattende wedstrijd van kracht en uithoudingsvermogen kiezen beide spelers een worstelaar. Elke speler speelt met dezelfde worstelaar gedurende de loop van het toernooi, en beide spelers komen vijf verschillende keren tot een treffen in dit spannende vijftien rondentoernooi.

Alle worstelaars die niet door een speler gecontroleerd worden, worden door de computer gespeeld.

Zodat wanneer twee computer-worstelaars in de ring staan je kunt kiezen of je ze elkaar te lijf wilt zien gaan vanaf je plaats aan de rand van de ring, maar je kunt de ronde ook overslaan en de computer het resultaat laten beslissen.

Om de ronde te zien— druk op de STARTKNOP

Om de ronde over te slaan—druk op de KEUZEKNOP

TOERNOOI REGELS:

- Elke worstelaar komt één keer tegen elke andere worstelaar uit in een ronde van drie minuten. Vijftien rondes in totaal.
- Wanneer geen van beiden na drie minuten onder ligt is het gelijkspel. In dit geval wordt er een verlengingsronde gevochten.
- Wie de meeste rondes wint, wint het toernooi.
- In geval van gelijkspel aan het *einde van het toernooi* (wanneer twee worstelaars evenveel rondes gewonnen hebben), wint de worstelaar die zijn vijf tegenstanders er in de gemiddeld kortste tijd onder heeft gekregen.

3 - Spelers Toernooi

De regels en het aantal toernooi rondes zijn het zelfde als in het reeds genoemde 2-spelers toernooi, behalve dat er drie spelers zijn en drie computer worstelaars.

4 - Spelers Toernooi

Opnieuw, hetzelfde als een 2-spelers toernooi, behalve dat er nu vier spelers en twee computer worstelaars zijn.

5 - Spelers Toernooi

Vijf spelers en slechts één computer worstelaar.

6 - Spelers Toernooi

Zes spelers en geen computer worstelaars. Ieder voor zich!

OPGEVEN VAN JE NAAM OF INITIALEN

OM JE NAAM OP TE GEVEN—Je kunt maximaal zes letters van je naam of initialen opgeven. Om dit te doen, moet je de RICHTINGKNOP gebruiken om de lichtstaaf over het beelds-

cherm te bewegen. Druk op KNOP A wanneer de lichtstaaf de gewenste letter oplicht om die letter te kiezen.

Breng de lichtstaaf naar het woord EINDE onderaan het scherm als je *minder* dan zes letters wilt kiezen, nadat je de benodigde letters gekozen hebt. Druk ten slotte op KNOP A om je opgave te voltooien.

Als je een *fout* maakt, breng de lichtstaaf naar het woord **WIS** en druk op KNOP A. Hiermee wis je de laatst opgegeven letter uit.

Spelers 1, 3 en 5 moeten hun name of initialen door afstandsbediener #1 te gebruiken.

Spelers 2, 4 en 6 moeten hun name door afstandsbediener #2 te gebruiken.

HET KIEZEN VAN JE WORSTELAAR

Je kunt kiezen uit zes van de ruigste en vuilste kerels in de WWF. Ieder heeft zijn eigen sterkte. En zijn eigen specialiteit.

HET KIEZEN VAN IEDERE WORSTELAAR—

Druk BOVEN of BENEDEN van de RICHTINGSPIJL om de zes worstelaars de revue te laten passeren overeenkomstig hun lengte, gewicht—zelfs hun manager.

De namen (of initialen) van de speler die bezig is zijn worstelaar te kiezen zal in het onderste gedeelte van het beeldscherm flikkeren.

Wanneer op het beeldscherm de worstelaar van jouw keuze verschijnt—druk dan op knop A.

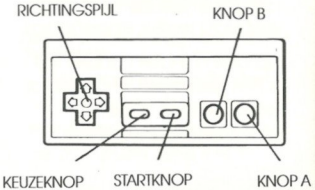
AANKONDIGINGSSCHERM

ONTHOUDT: Spelers 1, 3 en 5 kiezen hun worstelaars door Controller #1 te gebruiken.

Spelers 2, 4 en 6 gebruiken Controller #2.

DE CONTROLLER KNOPPEN

De onderstaande tekening toont de Controller knoppen.



BEWEGEN IN DE RING

LOPEN—Druk de RIGHTINGKNOP naar RECHTS, LINKS, BOVEN of ONDER. Druk *tussen* de richtingpijlen om diagoneel te bewegen.

RENNEN EN BEWEGINGEN

1. Druk de RICHTINGKNOP langer naar RECHTS of LINKS.
2. Druk op KNOP A om "RENNEN" te kiezen en laat de RICHTINGKNOP los, druk daarna op KNOP A. Je worstelaar zal nu naar achteren en voren rennen —in de touwen verend— zelfs zonder hulp van je richtingknop.
3. Tijdens het "RENNEN" kan je worstelaar bewegingen uitvoeren die verschillen van "LOPEN", ook al gebruik je de zelfde richtingpijlen.

Bijvoorbeeld: normaal geeft Hulk Hogan een uppercut stoot als je op KNOP A drukt. Maar tijdens het "RENNEN", voert hij een valschop uit als je op KNOP A drukt.

OM OUIT "RENNEN" TE GAAN—druk opnieuw op KNOP A.

HENGSELBEWEGINGEN

1. Begin helemaal aan de onderkant van de ring.
2. Kies "RENNEN".
3. Druk op KNOP B net voordat je in de touwen duikt. Je moet perfect timen en er gewend aan raken.

NB: Niet alle worstelaars zijn experts in de hengselzwiep.

BODYBONZEN—Sommige worstelaars kunnen hun tegenstanders "bodybonzen". Om je tegenstander te "bodybonzen" moet je eerst een energie voordeel hebben. Ga dan naast hem staan en druk TEGELIJK OP KNOP A & B.

Wanneer een "bodybons" niet uitgevoerd kan worden (omdat je energieniveau te laag is of omdat het niet een van de speciale bewegingen is van je worstelaar) voert je worstelaar een "rug beweging" uit.

OVERROMPELING VAN ACHTEREN (RUG BEWEGING)—De meeste worstelaars beschikken over deze overromplingsbeweging. Om die uit te voeren, moet je snel je tegenstander de rug toe keren en tegelijk op knop A en B drukken. Als je worstelaar geen "rugbeweging" uitvoert, voert hij een "bodybons" uit.

PRESTATIE SCHEMA

					RUG NAAR TEGENSTANDER
WORSTELAAR	**A**	**B**	**A + OP/NEER**	**B + OP/NEER**	**A + B**
Ted DiBiase	vuistslag	oogwip	eronder	•	elleboogslag achteruit
Bam Bam Bigelow	kopstoot	wervelschop	eronder	oogwip	vuistslag achteruit
Honky Tonk Man	vuistslag	schop	kopstoot	eronder	elleboogslag achteruit
Randy Savage	elleboogklap	schop	kopstoot	eronder	elleboogslag achteruit
Andre the Giant	zwiep	superlaarsschop	kopstoot	eronder	vuistslag achteruit
Hulk Hogan	uppercutklap	schop	kopstoot	eronder	elleboogslag achteruit

TEGENOVER TEGENSTANDER	RENNBEWEGINGEN		HENGSEL-BEWEGING	
A+B	A	B	B	ENERGIE-BRON
bodybons	valschop	•	hengsel-sprong	$
•	valschop	salto	•	
•	valschop	•	vliegende elleboogslag	
bodybons	valschop	•	vliegend elleboogslag	
bodybons	bonzen	•	•	
bodybons	valschop		vliegende beenslag	

ERONDER KRIJGEN EN WINNEN—Om een ronde te winnen moet je je tegenstander er goed onderkrijgen. Werp hem allereerst zo hard op de grond dat hij al zijn energie kwijt raakt. Wanneer je hem eenmaal op de grond hebt, moet je proberen hem eronder te houden door tegenover hem te staan en op de juiste KNOPPEN voor jouw eigen worstelaar de drukken. Het aftellen verschijnt dan op het scherm van nummers één tot drie. Wanneer het aftellen drie bereikt, heb je je tegenstander gevloerd, de bel luidt en de ronde is over.

OPSTAAN—Als *jij* onder ligt, druk dan zo snel mogelijk de RICHTINGKNOP naar boven om te proberen op te staan.

ENERGIEBRON GRIJPEN—Elke worstelaar heeft zijn eigen energiebron. Wanneer je energie laag is, is het mogelijk dat je energiebron verschijnt. Zo ja, grijp het! Je hoeft het maar aan te raken om je weer met energie op te laden.

ONDERBREKEN—Druk op de STARKNOP.

HERVATTEN—Druk opnieuw op de STARTKNOP.

OP HET SCHERM

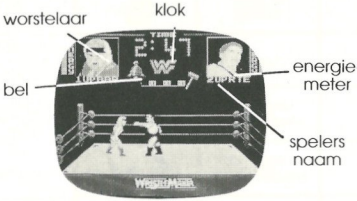
AANKONDIGINGS-SCHERM

Het aankondigingsscherm toont je:

- Foto's van elke worstelaar.
- Wie ze bedient (spelers of computer).
- Welke Controller elke speler moet gebruiken.

SCHERM VOOR HET HOOFDGEVECHT

Hier vindt alle actie plaats.



Op de energiemeter kun je zien hoe veel kracht en weerstandsvermogen je nog over hebt.

De klok telt van 0.00 tot 3.00 (van nul seconden tot 3 minuten). Onder de klok is de bel die aan het einde van de ronde luidt.

TOERNOOI SCHERM

Aan het einde van elke ronde in een toernooi kun je op dit scherm zien hoeveel rondes elke speler, gewonnen, verloren of gelijkgespeeld heeft. Je kunt hierop ook zien wat de gemiddelde ronde-tijd van iedere speler van alle rondes die hij tot dan toe gevochten heeft is.

WINNAARSSCHERM

Wanneer alle rondes van een toernooi uitgevochten zijn, kun je op het WINNAARSSCHERM zien wie de winnaar is.

WWF KAMPIOENSCHAP GORDEL SCHERM

Dit is de gordel die alle worstelaars van de WWF begeren: de spectaculaire Kampioenschap Gordel. Van puur goud, met het embleem van de WWF. Het staat voor absolute kracht. Hoe vaak zal *jij* hem dragen?

IN DE RING

Energiemeter

Verlies die energiemeters, die van jouw *en* die van je tegenstander, geen seconde uit het oog, want voor bepaalde bewegingen is het een vereiste dat je meer energie hebt dan je tegenstander. Wanneer je energie opraakt, is het met je gedaan. En wanneer je eenmaal omver gegooid bent, laat het aftellen niet lang op zich wachten.

Kleur Indicatie Wanneer de huidskleur van een worstelaar eerst roze wordt, en dan rood, betekent dit dat hij aan het kwaad worden is. (Hoe vaker hij geraakt wordt des te kwader hij wordt). Wanneer hij "rood" is heeft elke stomp die hij uitdeelt nog meer kracht dan normaal en veroorzaakt hij nog meer schade.

Hoe roder een worstelaar is, des te meer schade hij verricht. Wanneer jouw worstelaar rood aan begint te lopen, maak dan gebruik van deze krachtgolf door zo hard mogelijk terug te vechten.

Speciale Energiebronnen

Wanneer de energie van je worstelaar af begint te nemen, gaan er speciale voorwerpen in het wildeweg door de ring vliegen, van links naar rechts, en schieten daarna naar rechts weg. Wanneer je het voorwerp ziet dat bij jouw worstelaar hoort, probeer het te pakken. Achtervolg het en probeer het te grijpen. Want als je dit lukt, krijg je een flinke bonus in de vorm van extra energie.

Hier kun je zien welk voorwerp bij wie hoort:

Vlammen **Bam Bam Bigelow**

Dollar Teken **Million-Dollar Man**

Gitaar **Honky Tonk Man**

Zonnebril — **Macho Man**

Reuzevoet — **Andre the Giant**

Gouden X — **Hulk Hogan**

SUPERSTER PROFIEL

Hier volgen een paar algemene en simpele feiten van elk van deze WWF supersterren.

HULK HOGAN

1 meter 98, 150 kilo.

Een der allergrootsten van de WWF. Een superster in elk gezin. Zijn fans zijn zo fanatiek dat ze "hulkmaniakken" genoemd worden.

Wanneer de Hulkster de ring in stapt en zijn biceps van 60 centimeter omtrek (liefkozend "pythons" genoemd) spant, zijn z'n fans door het dolle heen.

ANDRE THE GIANT

2 meter 23, 250 kilo.

Manager: Bobby "The Brain" Heenan

Ook wel genoemd "het achtste wereldwonder". Het is niet moeilijk te zien waarom. Hij is niet alleen de grootste worstelaar van de WWF. Hij is ook de grootste professionele atleet in de wereld.

Zijn schoenmaat is maat 52. Niet alleen heeft hij grote voeten, hij volbrengt ook erom grote prestaties. Zoals zijn uitspraak dat hij nog nooit verslagen is.

RANDY "MACHO MAN" SAVAGE

1 meter 88, 110 kilo.

Manager: Elizabeth

Een van de grootste showbinken van de WWF. En ook één van de beste.

Met zijn verbazingwekkende kracht, snelheid, weerstandsvermogen en inzet, is hij onmogelijk te verslaan.

En over onmogelijk gesproken: zijn mooie manager, Elizabeth, is het liefje van de WWF. De enige vrouwelijke manager in de worstelwereld.

HONKY TONKY MAN

1 meter 91, 110 kilo.

Manager: Kolonel Jimmy Hart.

Hij zegt dat hij de beste worstelaar ter wereld is. En bewijst het maar al te graag.

En dat is niet het enige waar hij aanspraak opmaakt. Hij noemt zichzelf "Totaal Vermaak Programma", want hij claimt dat hij kan worstelen, zingen, dansen en gitaar spelen. En natuurlijk zegtie dat hij al deze beter dan wie dan ook doet.

BAM BAM BIGELOW

1 meter 91, 180 kilo.

Manager:
Oliver Humperdink.

Met tatoeages op zijn hoofd en vlammen op zijn uitrusting is hij een van de meest omstreden worstelaars van de WWF. En ondanks zijn immense afmetingen is hij ongelooflijk behendig. Hij doet valschoppen, salto's en een aantal touw-trucs.

Als een van de vreemdst uitziende sterren, valt het te begrijpen waarom hij "het Beest van het Oosten" genoemd wordt.

TED DIBIASE—DE MILLION-DOLLAR MAN

1 meter 91, 120 kilo

Manager: Virgil.

"Iedereen is te koop" zegt Ted DiBiase, de million-dollar man. Overal koopt hij mensen om smerige dingen te doen: zoals zijn voeten te kussen en zijn zweet af te vegen. Hij heeft zelfs geprobeerd de WWF Kampioenschap Gordel te kopen. En het was hem nog bijna gelukt ook!

DiBiase is een briljant vakman in de ring maar soms probeert hij er gemakkelijk van af te komen...$$$$.

TIPS VOOR IN DE RING

1. Wanneer je alleen speelt kun je het beste het 2-spelers standaard gevecht doen om je bewegingen te oefenen.
2. Wanneer je energie meter op laag staat, probeer uit de buurt van je tegenstander blijven om je energie op pijl te brengen.
3. Wanneer de energie meter van je tegenstander op laag staat, zal vermoedelijk zijn energiebron verschijnen. Probeer tussen hem en zijn bron te staan zodat hij er niet bij kan.

DE RING IN!

Goed, nu je alle instructies gelezen hebt, moet je alle trucs "onder de knie" hebben. En nu de ring in! En laat zien wat je kunt—En als lid van de vermaarde WWF—is dat aardig wat. Er op af!

Hulk Hogan,™ Hulkster™ and Hulkamania™ are trademarks of the Marvel Comics Group licensed exclusively to TitanSports, Inc. WWF® and Wrestlemania® are registered trademarks of TitanSports, Inc. All other distinctive names and character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1988 TitanSports Inc. All Rights Reserved.
Nintendo ® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo Game Pak "NES-GP"
Acclaim™ and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.
Package designed and produced by CMR.
© 1988 Acclaim Entertainment, Inc.;
Developed and programmed by Rare Coin-It, Inc.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Hulk Hogan®, "Hulkster"® et "Hulkomania"® sont des marques du Groupe Marvel Comics utilisées par TitanSports, Inc. sous licence exclusive. WWF® et WRESTLEMANIA® sont des marques déposées de Titan Sports Inc. Tous les autres noms ainsi que les représentations visuelles des personnages sont des marques de TitanSports, Inc., © 1988 TitanSports Inc. Tous droits réservés.
Nintendo® et Nintendo Entertainment System™ sont des marques de Nintendo
Game Pak "NES-GP" Acclaim® et Maîtres du jeu® ("Masters of the Game") sont des marques d'Acclaim Entertainment, Inc.
Conditionnement conçu et produit par CMR
© 1988 Acclaim Entertainment, Inc.
Développé et programmé par Rare Coin-It, Inc.

Distribution et Marketing par Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771

Distributie en verkoop Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, NY 11771.

Hulk Hogan®, Hulkster® en Hulkamania® zijn handelsmerken van Marvel Comics Group met exclusieve vergunning van TitanSports, Inc. WWF® en Wrestlemania® zijn geregistreerde handelsmerken van TitanSports, Inc. Alle andere kenmerkende namen en karakter-gelijknisen zijn handelsmerken van TitanSports, Inc. ©1988 TitanSports, Inc. Alle rechten voorbehouden.
Nintendo® en Nintendo Entertainment System™ zijn handelsmerken van Nintendo
Game Pak "NES-GP" Acclaim™ en Masters of the Game™ zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc.
Verpakking ontworpen en vervaardigd door CMR.
©1988 Acclaim Entertainment, Inc.
Ontwikkeld en geprogrammeerd door Rare Coin-It, Inc.

Printed in Japan
Imprimé au Japon